ROLE PLAYING GAME

Macetes de Mestre
Aprenda a fazer masmorras mais eficientes

Servo do Grande Olho
Um novo kit para fãs de Beholders

NPC Defensor
Conheça o Filho das Águas

NPC Invasor
Cuidado ao andar de noite...

Estilos
É sua vez de ficar estiloso!

Artefatos Mágicos
Itens e armas poderosas para sua campanha

Chobits
Computadores de lingerie em 3D&T!

É sua vez de ser um Deus da Morte e usar uma espada estilosa!

BLEACH
ブリーチ

Review de Animes: Kamisama Kazoku - Naruto

3D&T High

Fevereiro 2007 Edição #02

Equipe 3D&T High
Edição: Jean Silva
Design: Jean Silva, Alexandre Fontes
Revisão: Jean Silva, Flávio Araújo

Ilustrações

YorgMan, Lina mari Rydebjörk, Fuhrer, LokiLoki, Boram Ham, Kalyana R. Davis, Studio Pierrot, Toei Animation, Shueisha, Kubo Tite, Capcom, Jean F. Silva, Wellington Dias

Escritores

Jean "Auron" Silva, Alexandre "Random" Fontes, João "Arcanine" Boaventura

Agradecimentos

Boram Ham: www.whitedawn.com

Equipe 3D&T High

Fórum:
http://z14.invisionfree.com/3DeT_High/

Comunidade no Orkut:
http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=19141094

Atraso Crítico

Primeiramente pedimos desculpas pelo baita atraso que tivemos em fazer a segunda edição. Isso se deve ao fato de que tivemos pouco tempo para nos dedicar e por outros motivos de cada membro desta revista, então acabou atrasando um tempinho de Dezembro à Fevereiro, mas nós estamos de volta, e com estilo!

Melhoramos o nosso design e temos novas seções mais interativas, como os **Quadrinhos** e os **Pergaminhos Aleatórios**, seguido da matéria de capa, que é nada mais, nada menos, que o Bleach!

A seguir temos algumas matérias como novos artefatos e novas raças, mas desta vez não é somente uma adaptação de anime, e sim duas! Não perca tempo e vire a próxima página pequeno gafanhoto!

Auron

Sumário

Estamos disponibilizando vagas para colunistas qualificados e interesados.

Entre em contato conosco, em breve ocorrera o concurso para o novo(s) membro(s)

MOSTRE DO QUE VOCE É CAPAZ!!!

CONTATO

alexandre5567@hotmail.com

神様家族

KAMISAMA KAZOKU

Ser filho de Deus não é tarefa para qualquer um

Imagine que você é o filho de Deus,mas sua mãe e seus irmãos também são deuses, esse é o anime *Kamisama Kazoku*.

O anime conta a história de Samatarou Kamiyama, um candidato a Deus, que para ser um bom deus é necessário conhecer os humanos, por isso Samatarou vai com sua família para o mundo dos humanos vivendo como humanos e logicamente conhecê-los.

Vemos como personagens principais da trama: o jovem Samatarou e Tenko, uma anja que foi adotada pela família de deuses. Tenko tem como missão garantir que Samatarou se torne um bom deus, portanto ela sempre o acompanha.

Os dois jovens são como estudantes normais na Terra, estudando na mesma escola e ninguém sabem que na verdade Samatarou é um adepto a Deus e Tenko, uma anja. Tenko secretamente guarda uma forte paixão por Samatarou, enquanto ele nem ao menos a percebe, apesar de estar sempre com ela.

Ta certo que eles são deuses, mas deuses têm defeitos, portanto o pai (Deus) do pobre Samatarou, é bastante extrovertido e bobalhão, fazendo Samatarou se envolver em situações constrangedoras. Portanto graças à sua família, Samatarou e Tenko apenas se metem em confusões.

Como qualquer dia normal, Samatarou e Tenko vão para a escola juntos e em meio à aula, chega uma nova aluna que é uma linda garota, fazendo o coração de Samatarou bater mais forte, mas Tenko percebendo isso, fica mordida de ciúmes. A partir disso começa toda a trama, nesse jogo romântico lotado de humor.

Kamisama Kazoku
Tv - Shonen, Comédia, Romance
Dirigido por Kimitoshi Chioka
Estúdio Toei Animation
13 episódios
9,3

Uma série imperdível

Kamisama Kazoku com certeza é um anime de bastante qualidade, tendo uma arte boa, e músicas avassaladoras, sendo um sucesso certo. É um anime diferente de tudo que você já viu, mostrando coisas que nos fazem pensar sobre a vida, mostrando deuses com lados extremamente fracos, mostrando que até mesmo quando é necessário fazer algo violento, se tem outra saída.

O que surpreende nesse anime, é quanto os personagens te envolvem, quando você menos espera, você está ali no meio da trama compartilhando as emoções dos personagens, dando boas risadas, se entretendo do início ao fim e acaba tirando uma lição de moral no fim de tudo. Talvez essa série seja indescritível, eu recomendo. O melhor de tudo é o final, muito bacana! Mas acham que vou contar? Não, não. Assistam e descubram.

Kamisama Kazoku no Brasil

KsK chegou no Brasil por intermédio do canal fechado *Animax*, para a felicidade dos brasileiros fãs de anime. Bom, não são todos que têm o previlégio de assitir à um canal fechado como o Animax, mas existem fansubbers para baixar os 13 episódios, que mesmo com uma internet discada, paciência e tempo, você pode conseguir assistir a série completa e se divertir.

Random

Os Ninjas mais famosos do mundo!

Naruto é um anime/mangá de muito sucesso no mundo todo. A série estreou como mangá em 1999, nas páginas da Shonen Jump, e até agora não chegou ao final (mesmo assim, as vendas já ultrapassaram 50 milhões de cópias somente no Japão). Criado por Satoshi Kishimoto (Nascido em 1974, em Okayama, e também publicou as séries "Karakuri" e "Shadow Ninja Boy"), o mangá alcançou um sucesso semelhante a outros títulos populares da Jump, como Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco.

Em outubro de 2002, Naruto ganhou sua aguardada versão animada, produzida graças a parceria entre a TV Tokyo e o estúdio Pierrot (o mesmo de Power Stone, exibida por aqui na Rede Globo e na Fox Kids, agora chamada Jetix). Assim como a versão em quadrinhos, o animê continua sendo produzido e fazendo grande sucesso, e até ganhou suas versões para cinema (o 2° filme da série estreou em 2005 e foi um sucesso absoluto de bilheteria) e diversos OVAs (especiais lançados diretamente para o mercado de home-video). Com o tempo Naruto começou a ser descoberto por revistas de anime e pela internet. Hoje podemos encontrar mais de 215 episódios, sendo que um novo episódio é lançado a cada semana. Agora Naruto está no Brasil!

Naruto
Tv - Shonen, ação, comédia, drama
Dirigido por Hayato Date
Estúdio Studio Pierrot
222 episódios (até agora)
8,6

2007 é o ano Naruto!

Esse ano, sem dúvidas, é um ano de grandes passos de Naruto: 1º, foi a chegada ao Brasil e 2º, foi o início da nova fase do anime, Naruto Shippuu-den (Naruto Crônicas do Furacão), onde a história se passa 3 anos depois, fase em que o mangá já se encontra a muito tempo.

Naruto no Brasil, Dattebayou!

Bem agora falando de uma coisa polêmica. Naruto no Brasil? Bom ou Ruim? Eu já vi muitas críticas, mas antes de criticar, temos que analisar a situação. Primeiro, quanto à dublagem: muita gente reclamou das vozes dos personagens. Talvez porque estavam acostumados ao japonês dos fansubbers e quando se deparou com a versão brasileira, levou um tremendo choque. Mas agora estamos no Brasil e a voz deve ser adaptada. Quantos desenhos você viu sem ver a versão japonesa? Dragonball? Cavaleiros do Zodíaco? Você de falta por alguma voz? Agora se você ouvir a voz desses 2 personagens em japonês, vai se espantar com a diferença. E nem por isso achamos ruim, assistíamos bem felizes quando éramos crianças. Naruto é algo assim. Nós que vimos pela internet podemos ficar com saudade do "Dattebayou", mas aqui no Brasil, para quem não viu ainda, isso não fará diferença, o importante é que ele está no Brasil, e agora mais pessoas tem acesso a ele e talvez um dia, Naruto esteja na TV aberta, e mais pessoas conhecerão esse ótimo anime. Então por mais angustiante que tenha ficado uma voz, corte ou tradução, lembre-se de que não é fácil fazer isso tudo e de que outra pessoas estarão vendo! Além do mais, vai ser bom comercialmente, poderemos encontrar produtos do Naruto em breve! Tudo que temos a fazer é ter paciência e torcer pelo melhor! Mesmo com alguns problemas, quem não viu ainda, eu recomendo! Então é hora de se "Narutizar"!

Por hoje é só, até a próxima pessoal-Dattebayou!

Random

Masmorras mais Eficientes

Por Random

Saudações amigos, RPGistas! Bem-vindos aos Macetes do Mestre! O tema de hoje é "Aventuras Inteligentes". Pare para pensar... Como masmorras são bizarras, você chega em uma sala fechada e pequena, e lá tem um troll lhe esperando. Mas vem cá, há quanto tempo aquele troll está ali? Ele é alimentado? Porque ele não saiu daquela sala? Deu pra entender? Tudo deve ter lógica. Então vamos começar!

Criar uma masmorra, é como fazer uma construção, você tem que pensar numa masmorra, como um lugar que tenha todas as estruturas, para funcionar adequadamente. Vamos ao primeiro dos casos:

Masmorra de armadilhas mecânicas e mágicas: Em primeiro lugar, temos que saber quem criou aquela masmorra e porquê! Raramente alguém cria masmorras por diversão (salvo os clérigos de Nimb), a função de uma masmorra é aprisionar, proteger, dificultar. Se uma masmorra tem armadilhas, elas têm que ter uma lógica de funcionamento, as flechas não saltam da parede porque elas vêem o alvo, elas são ativadas por algum dispositivo que a lança. Uma armadilha sempre deve ter alguma solução, pois senão houvesse, o próprio criador dela poderia morrer enquanto a construía. Então armadilhas devem ter um método em que não são ativadas, ou um jeito de desativá-las.

Monstros e Armadilhas. Nem sempre monstros e armadilhas se dão bem. Normalmente monstros são seres vivos, então não podem ficar eternamente trancafiados em salas, ainda mais com armadilhas. Um ser burro como um ogro, talvez caísse na armadilha da sala em que ele está, sem contar que mesmo monstros inteligentes podem vir a esquecer uma armadilha. Então uma masmorra com muitos monstros e muitas armadilhas, deve ter alguns acidentes. Portanto não esqueça de que deve-se ter cadáveres de monstros, e certas armadilhas já desativadas (dependendo da idade da masmorra).

Monstros e Monstros: Será que as criaturas são todas amigas? Será que não existe cadeia alimentar entre monstros? Domínio de território? Você já pensou nisso? Se em uma sala tem 3 ratazanas gigantes, e noutra um basilisco faminto, porque este ainda não devorou as ratazanas? Porque aqueles monstros não saíram da masmorra, elas gostam de morar lá? Tudo isso deve ser pensado, com calma. Normalmente monstros vivem em masmorras ou porque gostam ou porque são obrigados a estarem ali, podem ser escravos de criaturas mais inteligentes, ou mesmo podem ser pagos para estarem ali. Se eles são mantidos ali por alguém, esta pessoa deve dar condições para eles se manterem vivos. Goblins, por exemplo, precisam dormir, comer, então porque não existem aposentos para estas criaturas? Outra coisa, criaturas não ficam 24 horas de pé prontas pra lutar; eles precisam dormir comer, e alguma vez se divertir, precisam de ocupação. Você agüentaria ficar 8 horas de pé numa sala mal cheirosa esperando meses para pegar algum intruso? Pense nisso.

Uma masmorra deve seguir algum estilo. Não é muito comum, você estar lutando com goblins em uma sala com paredes de caverna e logo na próxima sala existe uma linda decoração de cerâmica branca com uma fonte encantada no meio. As coisas devem seguir seu rumo, se você está em uma região próxima a um rio, na sala ao lado dificilmente haverá lava. Se você está em um castelo de demônios amaldiçoados, dificilmente você encontrará um pônei alado da luz no meio do corredor, tudo precisa de estrutura e espaço. Como você pretende enfrentar um dracolich em uma sala 4x4? Pense em tudo, os jogadores notam e percebem que você fez um ótimo trabalho, valorizando muito mais sua masmorra e suas aventuras.

Lorish Josthuk

Por Auron

Ser "O Escolhido" tem suas desvantagens...

Khubar, uma ilha exótica do Reinado. Lá vive Benthos, o rei dos dragões marinhos e é também em Khubar que vive Lorish, o Filho das Águas.

O Filho das Águas é um khubariano como qualquer outro, exceto pelo fato de ser um meio-dragão e também carregar o peso de uma profecia nas costas.

Reza a lenda um pouco recente em Khubar que o Filho das Águas irá aparecer, andar sobre o "mundo" e salvará a ilha da Cidadela do Mal. Essa profecia pode ser verdadeira ou não, mas Benthos revelou o Filho das águas ao mundo.

Lorish nasceu em uma vila em Khubar e cresceu com sede de aventuras, começando a se aventurar em torno dos 14 anos, quando descobriu ser um meio-dragão.

Lorish é um bravo guerreiro e também não se nega a ajudar os outros. Mais tarde, Lorish enfrenta o grupo da Cidadela do Mal, assim como a profecia havia previsto, mas foi amaldiçoado por Teehk Nah (o "prefeito" da cidadela) e conseguiu fugir com vida e seus companheiros aventureiros pagaram um preço mais caro, tornando-se escravos.

A maldição de Lorish é uma espécie de licantropia: quando ele perde o controle ou quando a noite de Tenebra aparece, Lorish se transforma em uma besta parecida com lobo humanóide que tem um temperamento um tanto "explosivo" e fora de controle.

Lorish descobriu através de um xamã de Allihanna , que só será liberto de sua maldição quando encontrar um artefato raro chamado de "Instinto das Feras". Por essa razão, Lorish decidiu viajar até o continente Ramnor (Arton-Norte) para encontrar tal artefato e curar-se para depois salvar seus amigos.

Lorish Josthuk (17 pontos)

F3, H2, R2, A1, PdF1 (ácido); 40 PVs e 20 Pms;
Vantagens: Ataque Múltiplo, Meio-Dragão (marinho), Pontos de Vida Extras I, Sentidos Especiais (faro aguçado, audição aguçada, visão aguçada).
Desvantagens: Maldição, Devoção, Código de Honra dos Heróis.
Focus: Água 1, Ar 1, Fogo 1, Luz 1, Terra 1, Trevas 1.

Meio-Dragão: Lorish é filho de um dragão marinho, então ele recebe Invulnerabilidade a químico/água.

Maldição: Lorish foi amaldiçoado como descrito acima e esta desvantagem concede bônus de F+1, H+1 e R+1, mas ele fica totalmente fora de controle podendo atacar qualquer um, até mesmo amigos. Nesse estado, Lorish pode falar, mas sua voz estará grossa e rouca e mesmo ele podendo dizer que não quer ferir alguém e etc à fera que o controla. Porém, querendo ou não, a fera não violará o código de honra de Lorish.

Devoção: Lorish quer recuperar seus amigos e quebrar sua maldição, ele não descansará até completar seu objetivo.

Esse personagem pode ser usado tanto como Pj, como PdM. O mestre pode aproveitar o histórico de Lorish para criar ganchos em aventuras, seja PdM ou Pj.

Maldição: E não o chame de vira-lata!

Vlad Plasmyus

Pior do que ter um cavaleiro atrás de você, é ter um cavaleiro imortal atrás de você.

por Arcanine e Auron

Vlad era de uma família de classe média. Aos 5 anos, aprendeu a manejar Lanças com seu pai e com 15 anos começou sua vida de aventureiro. Ele foi até uma grande cidade e lá Vlad salvou um senhor que para retribuir à Vlad, o ensinou os segredos de ter um forte elo com seu cavalo para ambos tornarem um só.

Mais tarde, com muitas aventuras a fama de Vlad foi crescendo e seu talento aumentando. Tempos depois, conheceu um ladino, Skytower Burns, e ambos acabaram se tornando grandes amigos. Após algum tempo de aventuras, Skytower assassinou seu amigo para roubar seus bens.

Vlad teve sua alma levada para um templo e recebeu a maldição de que nunca ia descansar em paz caso sua morte não seja vingada pelas suas próprias mãos.

Hoje Vlad Plasmyus é um cavaleiro morto e sem alma, destinado a vagar pelo mundo em busca de Skytower. Perturbado por ter sido traído e por estar sendo obrigado à encontrar o traidor para poder manter sua alma viva, Vlad tem gosto especial pela morte e sofrimento dos outros destruindo tudo que se pôe em seu caminho e matando todos que cruzam na frente de Vlad, pois ele tem inveja de estar morto, ele tem inveja da vida. A lança de Vlad recebeu uma maldição para acompanhar o cavaleiro solitário, ela só pode ser tocada por pessoas que ja tenham morrido e também, todos os mortos por sua lança, se tornam mortos-vivos iguais à ele e sob seu comando.

Vlad pode ser visto em campos de batalhas acabando com qualquer um, geralmente atuando de dia, que é estranho para mortos-vivos, já que a grande maioria odeia o sol.

De acordo com uma lenda sobre Vlad, quando ele é banhado pela luz da lua cheia, acaba perdendo sua imortalidade e podendo até mesmo ser morto, mas a lenda nunca foi confirmada, porque o Cavaleiro Solitário não deixa pistas e nem testemunhas...

Vlad Plasmyus

F4, H2, R4, A2, PdF1; 40 PVs e 20 Pms;
Vantagens: Aliado (Hellror), Ligação Natural (Hellror), Perícia Sobrevivência, Imortal, Pontos de Vida Extras II.
Desvantagens: Morto-vivo, Mortalidade Temporária.

Hellror: F2, H1, R3, A1, PdF0, 15PVs, 15PMs;
Vantagens: Aceleração, Imortal.
Desvantagens: Morto-vivo, Mortalidade Temporária.

Lança Ternbrain: +2 na FA contra criaturas bondosas ou criaturas do dia e toda a criatura que for reduzida a 0 Pvs, deve fazer um teste de R-1 para não tornar-se um morto-vivo.

" As pessoas têm medo da morte porque não se pode vê-la."
Por Random
BLEACH
ブリーチ

Bleach conta a história de um adolescente de quinze anos, Kurosaki Ichigo, que não é como os adolescentes comuns de sua idade, pois ele é capaz de ver fantasmas e espíritos, além de se comunicar com eles.

Ichigo tinha muita energia espiritual, coisa que ele não sabia até conhecer Kuchiki Rukia, uma Shinigami - são os Deuses da Morte. Após um breve diálogo, acaba aparecendo um Hollow - espíritos malígnos.

Rukia luta contra o Hollow, mas é gravemente ferida e decide transferir seus poderes para Ichigo derrotar o espírito. Algo acontece errado e Ichigo transfere todo o poder de Rukia para si e derrota o Hollow com facilidade.

Rukia passa a "vestir" um gigai - espécie de corpo artificial - e passa a estudar junto com Ichigo, fngindo ser uma nova aluna. Assim, até Rukia recuperar seus poderes, Ichigo deve ajudá-la com seu trabalho de Shinigami, guiando as almas para o inferno ou o céu.

Bleach é um dos maiores sucessos atualmente no Japão, começou como um mangá do autor Tite Kubo, publicado semanalmente na revista **Shonen Jump**, somando até agora mais de 260 capítulos e também possui um anime dirigido por Noriyuki Abe, com (até agora) 114 episódios. Bleach ainda não está no Brasil, mas conta com um fâ-clube bem grande no meio otaku.

A seguir há uma adaptação de 11 páginas contendo tudo de Bleach. **Personagens jogadores devem ser feitos com 12 pontos ou mais.**

Novas Vantagens

Para se jogar em cenários espirituais como **Bleach**, é necessário que o personagem possua contato com espíritos e por isso é necessária a vantagem **sensibilidade espiritual**.

Sensibilidade Espiritual (1 ponto):

Você é capaz de ver, ouvir, falar e interagir com espíritos. Você pode ter contato com eles, eles podem ter contato com você, sendo, um ser de maior reitasu (energia espiritual). Você será preferido por hollows.

Para se jogar uma capanha de Bleach adequadamente, esta vantagem é praticamente obrigatória. Com esta vantagem você pode construir um personagem normalmente usando as vantagens para representar seus poderes espirituais.

Detecção de Poder (1 ponto):

Esta vantagem permite que o personagem se concentre para tentar perceber a presença de alguém, ou qualquer coisa que possua Reitasu (PMs).

Em termos de jogo, o jogador deve dizer ao mestre que irá tentar detectar algum poder, então, o mestre deve fazer uma rolagem de dados em segredo (no caso, um teste de Habilidade), em caso de sucesso, o personagem sente a presença de qualquer ser que possua alguma quantia de PMs (Seres Vivos, Hollows, Seres Espirituais). Caso o personagem a ser detectado, tenha muito PM, seu ki será localizado mais facilmente. Use sempre está formula: a cada 10 Pms, +1 no teste de Habilidade. Em caso de falhas (ou se realmente não tiver ninguém por ali) diga ao jogador que ele não localizou nada. Essas procuras na verdade são feitas através de laços espirituais que mostram o caminho da reitasu, lembrando que a reitasu normal é um laço branco, o de um shinigami é um laço vermelho.

Shinigami

É a forma do guerreiro espiritual. Toda alma que possui Reitasu a um nível mais alto pode ser treinada como Shinigami, apenas raríssimos casos almas no mundo dos vivos têm seu próprio poder Shinigami, mas a alma precisa estar livre do seu corpo para manifestá-los.

Cada guerreiro possui uma espada especial e única. Esta espada se chama Zanpakutou e cada uma tem seu nome e personalidade.

Shinigamis, devem ser tratados como personagens "normais" de 3D&T (ou seja heróis com poder sobre-humano), seguindo a regra de limites de pontos como qualquer outro personagem de 12 pontos. Apesar de ser uma

vantagem única, Shinigami pode ser comprado mais tarde por um humano com a vantagem **Sensibilidade Espiritual**.

Shinigami (3 pontos)

Uma das coisas que mais chama a atenção em um Shinigami são suas Zampakutous (espada cortadora de almas), portanto todo shinigami recebe inicialmente uma *Zampakutou* (veja adiante). Os shinigamis agem com espíritos, e são espíritos por isso recebem gratuitamente a vantagem *Sensibilidade Espiritual*. Shinigamis são semelhantes a samurais, por mais defeituosos e maldosos que alguns possam ser, eles respeitam sua função como shinigami, que é proteger o mundo dos hollows, dessa forma podem largar tudo que estão fazendo para realizar essa missão, ganhando assim o *código de honra dos Shinigamis* (veja adiante).

Zampakutou: São semelhantes a katanas comuns, todo shinigami possui uma. Essas espadas possuem poder e personalidade, sendo um reflexo do portador dela. Zampakutous em sua forma original oferecem FA +1 enquanto o seu portador a usa. Toda zampakutou é sagrada ganhando bônus extra contra criaturas malignas (principalmente hollows).

Alguns shinigamis com muito treinamento, conseguem libertar a 2ª forma de suas zampakutous, a **Bankai**, atingindo assim um poder extraordinário e fazendo com que a espada passe a ter propriedades especiais. A bankai pode ser comprada como uma vantagem, veja abaixo:

Bankai (3 pontos)

A espada muda totalmente de forma, podendo se tornar uma lança, uma adaga, shurikens e qualquer outra forma criativa. O jogador pode escolher a forma secundária conforme as propriedades da espada, a bankai mantém todas propriedades da forma original, mas passando a ter bônus de FA +3, e 2 pontos de vantagens. Com esses pontos você pode comprar vantagens APENAS para sua Bankai, representando o poder especial. As vantagens devem ter coerência e qualquer gasto de PMs deve ser descontado do usuário. Os pontos fornecidos por desvantagens podem ser aplicados apenas na bakai e existe o limite de UMA desvantagem de qualquer valor. Abaixo a lista de vantagens e desvantagens permitidas (alguns efeitos devem ser refletidos no portador, quando exigir alguma característica, também use a do portador):

Aceleração, Adaptador, Armadura Extra, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Deflexão, Energia Extra, Energia Vital, Levitação, Ligação Natural (com o dono),Paralisia, Poder Oculto, Reflexão, Resistência a magia, Separação, Teleporte, Tiro carregável, Tiro Múltiplo, Toque de Energia, Interferência, Maldição, Modelo Especial, Munição Limitada, Ponto Fraco, Vulnerabilidade,Membros Elásticos, Membros Extras.

Um Shinigami pode manter sua espada em forma bankai por Rx4 turnos durante uma batalha. Transformar uma Bankai leva uma rodada completa e consome 2 Pms.

Kidou (4 pontos)

Alguns Shinigamis possuem um certo poder mágico chamado de kidou, são técnicas de diversas utilidades. Em 3D&T Kidou será simplesmente as magias do manual 3D&T, apenas chamada de modo diferente, mas ainda seguindo as regras (o nome das magias e efeito pode ser mudado conforme necessário). Kidou fornece +1 de ponto em todos os focus, e libera o aprendizado de magias, começando com 3 além das iniciais. Esta vantagem funciona como arcano.

Código de Honra do Shinigami

Sempre proteger o mundo dos vivos dos hollows acima de tudo, mesmo shinigamis inimigos devem deixar as diferenças de lado para acabar com qualquer hollow ou purificar alguma alma. Qualquer shinigami que não respeite isso, receberá um redutor de -1 em suas características por 24 horas.

Alma Modelada

Uma alma modelada é uma alma artificial construída com apenas um objetivo: Destruir Hollows. Na tentativa de fortalecer o combate aos Hollows, os Shinigamis construíam almas modeladas, que eram colocadas em corpos de falecidos. No começo estes se mostraram eficientes, mas com o tempo demonstraram sentimentos e se rebelaram, não obedecendo mais aos Shinigamis, que por causa disso todos foram condenados a morte. Hoje existem algumas almas modificadas que escaparam e há

boatos que em algum lugar da Soul Society existe algum alma moldelada produzindo uma nova remessa desses seres.

Cada alma modelada possui um ponto forte, como uma super força, super velocidade. Almas modificadas podem ter qualquer vantagem ou magia, a critério do mestre, como seu poder especial. Apenas NPCs podem ser almas modificadas, somente se o mestre permirtir que o jogador seja uma. Vale lembrar que eles são uma espécie de mortos vivos, portanto, sentem dor como humanos, mas superam os limites corporais comuns.

Clã Quincy

Quincy era uma raça de humanos super dotados que povoaram a Terra a 200 anos atrás. Eles, assim como os Shinigamis, combatiam a ameaça dos Hollows sob a Terra, porém, agiam de maneira diferente à dos guerreiros da Soul Society, os Quincys ao invés de purificar os Hollows e enviar-los para o "Céu" ou para o "Inferno", simplesmente os matavam, eliminando qualquer sinal de existência dos espíritos. Os Quincys os matavam usando uma espécie de "Arco Espiritual", que era criado em base de uma cruz que carregavam em seus pulsos.

O pensamento dos membros desse clã era totalmente diferente dos shinigamis, eles pensavam que "Se alguém mata um companheiro nosso, porque eu teria que ajudar-lo?" e assim deu-se o início à matança dos Hollows. Como características principais, os Quincys são frios, arrogantes e orgulhosos.

Por causa do seu forte orgulho, eles não aceitavam lutar lado à lado dos shinigamis, que eram considerados inimigos pelos "Arqueiros", por purificarem os espíritos malignos. Em muitos momentos os Shinigamis disseram para os Quincys cessarem com suas investidas contra os Hollows, e que mais cedo ou mais tarde isso iria resultar em um resultado catastrófico, pois eles estavam eliminando almas, que dessa forma, haveria desequilíbrio no ciclo das almas. Mais tarde houve uma ordem de eliminação do Clã e 200 anos após o incidente, ainda existem poucos Quincys vivos.

Quincy (3 pontos)

Os Quincys são guerreiros destacados por suas armas, sendo sempre muito prevenidos e sabendo de tudo um pouco, recebendo *Genialidade* gratuitamente. Essa prevenção toda tem um motivo, Quincys tem sua resistência física um pouco mais sensível, sendo assim, recebem um redutor de -1 em testes de R (sem afetar PVs e PMs). Quincys recebem *Detecção de Poder* e *Sensibilidade Espiritua*l gratuitamente. Abaixo a lista de poderes dos Quincys que podem ser comprados e os que eles recebem gratuitamente.

Arco Espiritual (gratuito)

É a arma básica dos Quincy, sendo um arco feito de Reitasu, podendo ser invocada a qualquer momento como uma *Arma Especial* de PdF com *Ataque Especial*. O arco ataca com flechas ilimitadas de energia espiritual. Invocar o arco não chega a consumir uma rodada inteira, mas cada invocação do arco consome 2 PMs, sendo que, ele só pode ser mantido por R=horas (se tiver R3 vai manter o arco por 3 horas), como uma arma especial, se o usuário perder mais de 1 PV, o arco desaparece e exigirá uma nova invocação, gastando assim mais 2 Pms.

Sanreishutou (1 ponto)

É uma luva especial que eleva a energia espiritual do Quincy ao seu máximo. Com ela o Quincy passa a ter o calculo de PMs igual à Rx7, porém a luva jamais poderá ser retirada, caso isso aconteça, o Quincy atingirá o poder extremo recebendo bônus de +3 em todas as características, Aceleração, Tiro Múltiplo e Tiro Carregável, podendo fazer quaisquer manobras sem gastar PMs, mas logo após terminar combate, o Quincy fica extremamente desgastado e perde para sempre todos os benefícios e poderes de um Quincy, tornando-se um humano normal.

Ransoutogai (4 pontos)

São varias linhas feitas de energia espiritual que costuram partes do corpo que estão feridas e faz com que se movam, mesmo perdendo a força dos músculos. Essa é uma técnica desenvolvida por um quincy, para lutar mesmo estando ferido. Ossos quebrados e juntas deslocadas não são nada contra es-

sa técnica, pois ela permite aos quincys lutar até que seu corpo seja completamente destruído. É uma técnica extraordinária, mas é uma das mais difíceis e perigosas de um quincy. Neste estado o quincy fica com os mesmos efeitos da vantagem *regeneração* .Além de amputações e quebramentos serem inúteis, dessa forma o quincy apenas será destruído se seu corpo todo for destruído. Para fazer isso ele deve tirar o resultado 6 no teste de morte, caso tire qualquer outro número, o quincy logo se levantará com pelo menos 1d de PVs. Ativar essa técnica consome 10 Pms.

Humanos (0 pontos)

Os humanos são apenas humanos, assim como nós. Eles não possuem nada de especial, comparado a shinigamis, hollows e quincys. O que o diferencia de seres espirituais é que eles possuem um corpo físico, de carne e osso. Nenhum humano comum pode se tornar shinigami, a menos que compre a vantagem *Sensibilidade Espiritual*, pois existem alguns humanos que vêm e se comunicam com espíritos graças a essa vantagem, e partir dela, ele pode até mesmo desenvolver poderes, esses humanos são chamados **Despertos**.

Em termos de regras, humanos comuns não podem ter características acima de 1 ponto,mas comprando *Sensibilidade Espiritual*, ele passa a ser um desperto, podendo assim comprar qualquer vantagem ou desvantagem, seguindo as regras do manual, e pode ter características até 5 pontos.

Hollow

Espírito mal que se alimenta de almas e poder espiritual. Todos eles foram almas de humanos comuns que perderam seu coração. Comem para aliviar a dor e o sofrimento, para isso, seu primeiro alvo é sua própria família.

Um espírito plus que está se transformando lentamente em um hollow se chama Demi-hollow.

No momento exato da transformação ele se decompõe e aparece na forma de hollow, com a máscara, em um lugar aleatório. Se for um espírito vinculado com a Terra, o hollow aparecerá neste local em que seu coração está preso.

A máscara branca que imita um crânio de um hollow serve para proteger os instintos que o dominaram do exterior. Hollows usam uma máscara superficial em seu rosto para esconder a sua identidade. Para destruir um hollow basta cortar sua máscara.

Um espírito que sempre cometeu crimes em vida e mesmo depois de ter se transformado em hollow for derrotado por um shinigami, é puxado para dentro do portão do inferno.

Criando Hollows

A variação de Hollows é tão grande que seria inútil colocar uma ficha mediana aqui, cada hollow possui uma forma e poder, mas hollows são considerados criaturas malignas.

Para criar um hollow é simples, abra seu **Manual dos Monstros** ou pegue quaisquer outras fichas de monstros, copie a ficha, ajuste o que quiser, agora imagine uma máscara branca na cara do monstro com um buraco no meio, então adicione as características a seguir:

Dependência: Hollows precisam se alimentar de almas ou energia espiritual e fará de tudo para fazer isso, quando lutando contra um grupo, o Hollow SEMPRE atacará primeiro.

Está pronto seu Hollow! Não esqueça de retirar as características originais do monstro que não combinem com hollows, como por exemplo: o medo de altura do minotauro.

"Vou dar um exemplo de como criar um hollow a partir do Manual dos Monstros, então resolvi escolher o homem-escorpião. Sua ficha original é: F2-4, H2-4, R3-6, A2-5, PdF0, Ataque Especial, Membros Elásticos, Membro Extra e Má

Fama. Após observar bem, decidi chegar a esta conclusão: F3, H4, R3, A2, PdF0, que é uma ficha digna de um hollow poderoso e resolvi manter as vantagens também, tirando apenas Má Fama, pois hollows não têm relações sociais para possuir esta desvantagem. Adicionei dependência e aí está meu hollow com uma aparência de homem-escorpião, com o torso humanóide e abaixo, com uma aparência de um escorpião gigante mais assustadora."

Personagens

Confira à seguir os personagens principais de Bleach com seu nível de poder inicial.

Kurosaki Ichigo (12 pontos)

F3, H2, R3, A2, PdF0, 15 PVs, 25 PMs;

Vantagens: Sensibilidade Espiritual, Shinigami, Arma Especial: Zangetsu (Sagrada), PMs Extras x1.

Desvantagens: Código de Honra dos Shinigamis, Protegida Indefesa: Rukia, Código de Honra dos Heróis.

Ichigo Kurosaki é o personagem principal da série. Sua maior marca é seu cabelo de cor laranja. Entretanto, em consequência da coloração de Seu cabelo, constantemente pelos adultos, é visto como um punk. Apesar de sua aparência, Ichigo é muito inteligente, gasta quase todo seu tempo livre estudando. Entretanto, apenas como sua aparência, Ichigo é um grande adolescente mau humorado, em uma luta, com os oponentes é quase uma garantia que Ichigo ganhe.

Kuchiki Rukia (7 pontos, pois não está com seus poderes)

F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 Pvs, 5 Pms;

Vantagens: Sensibilidade Espiritual, Aparência Inofensiva.

Desvantagens: Código de Honra da Honestidade.

Focus: Luz 2, Ar 1, Água 1.

Rukia é uma shinigami da soul society. Aparece primeiramente no quarto de Ichigo ao perseguir um hollow, mas quando as coisas vão ficando perigosas, ela transfere seus poderes de shinigami para Ichigo. Sem suas abilidades, é incapaz de retornar à soul society e é forçada à habitar um gigai (corpo provisório).

Uryuu Ishida (12 pontos)

F1, H2, R2, A3, PdF3, 10 PVs, 10 PMs;

Vantagens: Quincy, Detecção de Poder, Sensibilidade Espiritual, Arco Espiritual, Medicina 2.

Desvantagens: Devoção: Provar o valor de seu clã, Má Fama, Fetiche: Crucifixo.

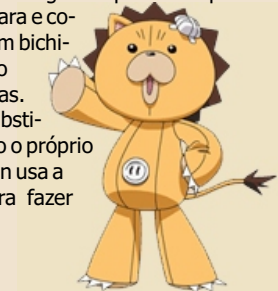
Ishida é um quincy, ou seja um membro de uma "organização" inimiga do shinigamis. Dedicando um ódio para com o Shinigamis, que destruíram o seu clã, Ishida desenvolverá no entanto uma amizade das mais especiais com Ichigo. São, embora rivais, amigos combinados. Está na mesma classe que Ichigo e é o melhor aluno do colégio.

Kon (12 pontos, quando em um corpo humano)

F2, H5, R2, A2, PdF0, 10 PVs,10 PMs;

Vantagens: Alma Modelada, Aceleração, Ataque Múltiplo.

Desvantagens: Inimigo: Sereitei.

Kon faz parte do projeto Spear Head desenvolvido pela sociedade espiritual. Este projeto tinha como objetivo criar espíritos artificiais, o Mod Soul, que poderia tomar corpos inoperantes para que possa combater os hollows. Kon é um Under Pod, ou seja, suas habilidades foram desenvolvidas extremamente nas pernas, pode bater qualquer recorde de salto ou velocidade com facilidade. Rukia e Ichigo compram Kon por engano na loja Uharara e colocam a sua alma em um bichinho de pelucia para não despertar mais suspeitas. O papel de Kon é ser substituído por ichigo quando o próprio se tornar shinigami. Kon usa a aparência de Ichigo para fazer coisas estúpidas.

Chad (12 pontos)

F5, H2, R4, A3, PdF0, 10 PVs, 10 PMs;

Vantagens: Sensibilidade Espiritual, Arma Especial: Braço (Maldito), Ataque Especial (F).

Desvantagens: Código de Honra do Combate, da Honestidade, dos Cavalhei-Ros e dos Heróis.

Chad é um personagem que impressiona fisicamente. Está na mesma classe que Ichigo, ambos são amigos e Chad aprecia-o muito. O seu apelido de Chad foi dado por Ichigo que chama-o sem acórdão assim. Frequentemente ajudou Ichigo em brigas contra gangues que odiavam Ichigo pelo seu cabelo.

Orihime Inoue (12 pontos)

F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs;

Vantagens: Sensibilidade Espiritual, Parceiros 6 (Veja adiante)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Inoue é muito estudiosa e vive sozinha desde a morte dos seus pais e do seu grande irmão. A sua melhor amiga é Tatsuki que conhece desde o colégio. Parece gostar de Ichigo, mas este nunca percebeu tal afeição por parte de Inoue. Pode parecer fraca e bastante inábil, mas não deixará nunca cair as pessoas que gosta e fará de tudo para protegê-las.

As duas primeiras manobras consomem 1 PM, a ultima consome 3 Pms.

- O Escudo dos Três Céus: ela chama Baigon, Hinagiku e Lilly, Inoue cria uma barreira que protege de ataques. (FD +5)

- O Escudo dos Dois Céus: ela chama Shunô e Ayame, Inoue trata todas as feridas que encontram-se dentro do seu escudo. (+1d de Pontos de Vida pela cura)

- O Escudo Do Céu Único: ela chama Tsubaki, Inoue lança um ataque ofensivo devastador que corta o inimigo. (FA 15)

Universo de Bleach

Nesta série existem três dimensões de destaque onde se desenrola os principais pontos da história: A Terral ou Mundo dos vivos, ou seja, o mundo onde vivemos. A Sociedade Espiritual (Soul Society), algo como um "céu" para onde vão todas as almas (exceto aquelas que pecaram demais e vão para o inferno). Por fim temos o Hueco Mundo, que é um mundo das trevas onde ficam os espíritos confusos, desesperados, e um dos lugares onde mais se concentra energia negativa.

Estas são as principais dimensões exibidas, mas você não tem que se limitar a elas! **"Então eu posso criar minhas próprias dimensões espirituais?"** A reposta é **SIM**. A liberdade é sua! Temos por exemplo, o Inferno, um lugar citado no anime, no entanto, ele não se apresentou novamente, então poderíamos usar este local inexplorado para criar aventuras interresantes. Já pensou? Os jogadores no inferno? Seria uma experiência única!

Eis agora a descrição das três dimensões principais e mais uma opcional:

Mundo dos Vivos

Não há muito a se dizer sobre esse mundo, porque ele é o mundo onde vivemos, com a diferença de que em Bleach, vários espíritos estão vinculados ao mundo dos vivos, negando-se a ser encaminhado à Sociedade Espiritual, além de possuir espíritos hollows que se alimentam de almas. O problema é que os humanos são incapazes de enxergar estas criaturas.

Sociedade Espiritual

Este é o mundo dos espíritos, onde eles passam o tempo aguardando sua reencarnação.

Apesar de alguns chamarem a Sociedade das Almas de "céu", lá não é um lugar tão bom assim. Com o domínio de alguns shinigamis, o povoado vive de forma humilde na pobreza, enquanto os shinigamis vivem em áreas burguesas protegidas por imensas muralhas.

Fisicamente, a Sociedade Espiritual é semelhante ao Japão Feudal, por suas esculturas, recursos e pela monarquia existente.

Existem portões que ligam o Mundo dos Vivos à Sociedade Espiritual, mas poucas pessoas sabem abrir-los. Além disso, atravessar um portão sem um guia é extremamente arriscado, normalmente se usa uma borboleta-infernal. Cada shinigami possui uma delas, elas podem e-

mitir mensagens e guiá-lo para o mundo espiritual.

Na Sociedade Espiritual encontramos duas áreas de destaque:

Rukongai

É a periferia da Sociedade Espiritual. É aqui que os espíritos vêm quando morrem. Toda área periférica é pobre, mas não há fome porque espíritos não precisam se alimentar. Esta área é dividida em 80 quadras, sendo que quanto maior, mais longe do centro e mais perigoso é o local. O único jeito de sair daqui é se tornando um shinigami ou reencarnando.

Quando a Reitasu (sensibilidade espiritual ou mesmo os Pms) começa a se manifestar, a alma começa a exigir comida porque perde energia. Estas almas são encontradas e trazidas à parte central da Sociedade Espiritual por outros shinigamis para ser treinada e ter tratamento especial, isto é, comida.

A inveja e o receio destes poderes, fazem com que a Rukongai tenha certo medo e ódio de shinigamis. Por este motivo a Seireitei criou um muro enorme circundando todo o local. Este muro é feito de uma rocha especial chamada Sekki. O Sekki, que possui uma propriedade extraordinária, que é de bloquear qualquer tipo de energia espiritual, tornando os muros basicamente impossíveis de serem destruídos. Se não bastasse, a influência desta rocha se estende de forma esférica, criando uma barreira anti-Reitasu em torno de toda a Seireitei.

Seireitei

Aqui é onde moram os shinigamis e todos os nobres da Sociedade das Almas. O único jeito de se adentrar é através de um de seus quatro portões.

Um no leste, oeste, norte e sul. Cada portão é protegido por um guerreiro escolhido especialmente para a função, normalmente gigante para poder elevar os grandes portões.

Organização

Em sua organização foi mostrado no anime alguns grupos, o principal deles é a "Central dos 46" (Chuu-ou 46 Shitsu), composta de 40 sábios e 6 juizes. Ela é responsável por todas as decisões tomadas na Sociedade Espiritual. Todos os eventos e situações são reportados a eles que analisam e decidem as ordens que são seguidas fielmente por todos. Atualmente no anime, este grupo foi morto por um inimigo, está sendo realizada uma votação geral para a reconstituição da "Central dos 46".

Instituto de Pesquisas da Sereitei

Presidiado por Kurotsuchi Mayuri, aqui é onde todas as funções em relação à pesquisas e desenvolvimento de tecnologias da Sereitei são realizadas. Anteriormente foi presidiada por Urahara Kisuke, que fôra expulso da Sociedade Espiritual após desenvolver um gigai que não podia ser rastreado.

Kidoushi (Brigada Kidou)

É um esquadrão especial composto por exímios invocadores de hadous e bakudous. Faz parte das 3 grandes forças militares em que o Governo Central 46 comanda.

Onmitsu Kidou (Divisão de Espionagem)

Coordenado por Soi Fong. Não se têm muitas informações a respeito desta facção, mas levando em consideração o nome, deve ser a facção responsável pelos trabalhos relacionados à investigação e a segurança da Sociedade Espiritual. Há algum tempo atrás, esta facção era presidiada por Shihouin Yoruichi, que após sumir da Sociedade Espiritual, perdeu seu lugar como líder e então, automaticamente a sua mais fiel aprendiz, Soi Fong ocupa seu lugar.

Keigun (Grupo de Punição)

Este grupo é considerado o número 1 dentre os outros 5 grupos da Onmitsu Kidou, encarregados de executar e assassinar qualquer um que não respeitasse as leis impostas pela Sociedade Espiritual (Os 46 Governantes Centrais) e também de acompanhar hollows, como espiões. Da mesma forma que o Onmitsu Kidou, o Keigun também tem como líder Soi Fong e no passado teve Shihouin Yoruichi.

Grupo de Guardas de Escolta

Grupo de shinigamis que protegem o líder do Onmitsu Kidou.

Senzaikyu

É a torre branca onde são presos os criminosos. Há uma cela especial que dá vista à toda Sociedade Espiritual, dando um tempo ao sentenciado para refletir sobre seus erros e, quem sabe, se arrepender.

Soukyoku

Está destruída e era o local de execução de ca-

pitães que, de alguma forma, fizeram algo de irreversível a Sociedade Espiritual. Era formada de um mastro mágico para sustentação do sentenciado e uma naginata gigante que é a própria Soukyoku. Teoricamente ela teria o poder de um milhão de Zanpakutous.

Portal principal

É o portal em que os shinigamis vão para o mundo real. Recentemente foi implantado um conversor de corpo material-espiritual para que Ichigo e seus amigos possam usá-los. É de costume que quando um amigo dos shinigamis que não possua uma Jigoku-Chos (Borboleta do Inferno), seja escoltado por dois shinigamis sem Jigoku-Chos para que trilhem o mesmo caminho.

Hueco Mundo

Este é um mundo que fica entre a Terra e a Sociedade Espiritual. É um mundo horrível, onde toda a vegetação é morta, fede a carniça, não existe água limpa, apenas poças de lama, lá sempre é escuro, não se tem sol, apenas trovoadas constantes. Silêncio não existe, houve-se o som de pessoas gritando, gemendo e resmungando, neste lugar apenas existe tristeza e desgraça, neste lugar as pessoas encontram seus maiores medos.

Quando uma alma fica perdida no mundo dos vivos por muito tempo, ela começa a ficar angustiada e essa angustia atrai hollows que a levam para o Hueco Mundo. Por lá ser um local terrível, a alma tem seu processo de transformação em hollow acelerado, portanto no Hueco Mundo existem milhares de hollows que se multiplicam em instantes. Com certeza este é um dos lugares mais perigosos para uma alma andar, de todos os shinigamis que foram para o Hueco mundo, nenhum voltou. Caso alguém visite o Hueco Mundo, a cada 3 rodadas aparecerá 2d6 de Hollows e/ou almas atormentadas.

Inferno (Opicional)

Aqui não existem hollows, apesar de ser um lugar de sofrimento. O inferno é um lugar vulcânico e escuro, onde a única claridade é a da lava, as paredes são de rochas de magma, é um lugar extremamente quente. Qualquer alma recém chegada, precisa de pelo menos uma semana para se adaptar a esse lugar. Aqui existem demônios que checam tudo, as almas que vão para o inferno, estão condenadas a trabalhar com tarefas convenientes aos demônios, até que se arrependam de TUDO que fizeram, e paguem seus pecados com trabalho. Após ter se redimido (o que leva muitos anos), a alma então vai para a Sociedade Espiritual, e lá começa a trabalhar de forma mais leve, para que haja evolução espiritual, até que chegue a um nível semelhante aos dos outros habitantes de lá. Vale lembrar que os únicos que vão para o inferno são as almas extremamente ruins, que tenham feito muito mal.

Os demônios são criaturas humanóides, extremamente organizadas e nem todos são perversos, apesar de não terem piedade. Os demônios possuem chifres na cabeça, seus olhos são negros, com a pupila amarela ou vermelha, possuem uma cauda fina, dentes pontiagudos, orelhas pontiagudas, sendo a maioria deles de estatura bem alta. Eles se vestem como shinigamis, e possuem as Onikens, espadas semelhantes a Zampakutou dos shinigamis.

Demônios: F4-6, H4, R5-8, A4, PdF3
Arma Especial: Suas Onikens funcionam como zampakatous, tendo duas formas.
Armadura Extra: Demônios possuem armadura duas vezes maior (A8) contra fogo.
Má Fama: Demônios são muito mau falados na sociedade espiritual, assim como na Terra.

Demônio* (7 pontos)

Estes são demônios, adequados para campanhas de Bleach, mas nada impede que o mestre faça alguns ajustes para jogar em outros cenários. Demônios são criaturas sobrenaturais, muito mais fortes e resistentes que outras criaturas espirituais, portanto recebem bônus de +1 em todas as características (até um máximo de 5), Arma Especial (Oniken), Armadura Extra: Calor/Fogo, e Má Fama, conforme a ficha acima. Leia "Inferno para saber mais sobre demônios".

* O MESTRE PODE PROIBIR A COMPRA DESSA RAÇA EM BLEACH.

Servo do Grande Olho

Por Auron

Servo do Grande Olho

Custo: 0 pontos
Requisitos: clericato
Vantagens: recebe Terceiro Olho (visão na penumbra, visão aguçada, Ataque Especial-PdF); recebe Poder de Fogo +1 (até o máximo de 5); pode comprar Patrono (Observador) por apenas 1 ponto.
Desvantagens: Devoção (coletar artefatos mágicos para o observador)
Pontos de Vida e Magia: Rx5

Existem pessoas que não vêem os Observadores (Beholders) como destruidores sem razão, e sim, como um deus. Esses asseclas às vezes são aceitos (desde que o observador esteja de bom humor) e ganham poderes especiais, vindos do observador.

Esses asseclas servem literalmente de mãos e olhos do observador em situações que o monstro não pode resolver pessoalmente (como interagir com pessoas em cidades e vilas). A principal serventia de criaturas humanóides para o observador (além de alimento) é conseguir informações e obter itens que interesse ao monstro.

De acordo com o cumprimento de missões e a lealdade de seus servos (ou do seu humor no dia), o observador decide recompensar seus servos com uma parcela de seu poder, realizando um ritual bizarro que pode trazer a morte ao servo recompensado.

Após sobreviver ao ritual, os servos do observador ganham um terceiro olho em alguma parte do corpo (em geral na testa ou no peito) com propriedades especiais. Os servos também ganham uma capacidade de canalizar energias místicas para disparar raios lasers pelas mãos e até pelo terceiro olho.

Com treinamento, os servos do grande olho podem desenvolver mais dois olhos extras em partes escolhidas pelo servo. Para isso, ele deve pagar 1 ponto por cada olho e escolher uma vantagem para cada a seguir:

- ver o invisível
- visão no escuro
- detectar magias
- visão de raios-X.

Para estar livre da servidão, o servo do grande olho deve matar o seu patrono observador, pois caso seja feito isso, ele será livre para fazer o que quiser, mas matar um observador não é tão fácil assim (e também enfrentar sua legião de asseclas).

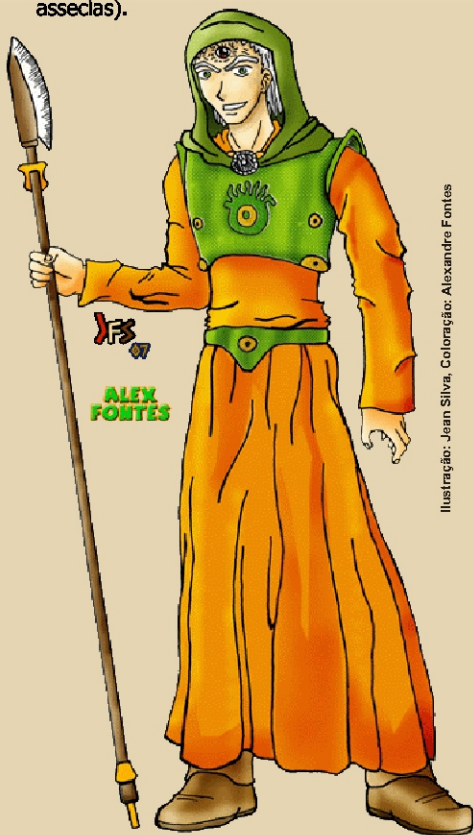



Ilustração: Jean Silva, Coloração: Alexandre Fontes

Meio-Gênios

Os descendentes dos 6 elementos

Por Auron

Gênios, criaturas extra-planares que visitam o mundo por variadas razões, pois alguns são apenas andarilhos, outros são invocados para servir a seu mestre, seja voluntariamente ou não, e até alguns gênios atuam como deuses menores. Seja qual for o motivo, gênios e humanos muitas vezes acabam se apaixonando e geram filhos.

Meio-gênios são muito ligados ao seu lado humano, mas também possuem poderes mágicos naturais dos gênios. Eles possuem uma forte ligação com os caminhos Elementais da Magia.

Meio-gênios descobrem muito cedo que são superiores aos humanos, capazes de coisas que pessoas comuns não conseguem. Por essa razão, muitos meio-gênios acabam se tornando arrogantes e intolerantes, subestimando todos ao redor. Até mesmo os mais bondosos meio-gênios não escondem sua pena (ou desprezo) pelos "inferiores".

Apesar de serem arrogantes, eles gostam de ajudar os outros e emprestar seus poderes para seus "amigos desafortunados". Até mesmo estranhos podem conseguir algum favor sem muito esforço.

Meio-gênios lembram humanos comuns, mas todos possuem uma espécie de tatuagem em alguma parte do corpo, seja nas costas ou no peito, que lembra um tipo de diagrama arcano. Essa tatuagem brilha intensamente quando é examinada por *Detecção de Magia*, mesmo através de roupas ou armaduras. Também brilha sempre que o meio-gênio conjura uma magia qualquer. Quando examinada, a Marca permite identificar a qual elemento um meio-gênio pertence, com um teste de H -1.

Eles são orgulhosos de sua herança mágica e tentam não esconder a Marca. Os homens apreciam calças folgadas e torso nu, enquanto as mulheres vestem-se como odaliscas.

Meio-Gênios (3 pontos)

Meio-gênios recebem Armadura Extra determinada por sua descendência: Ar, Água, Fogo, Terra, Luz e Trevas. Eles recebem 1 ponto de Focus no elemento de sua descendência, mas não podem ter focus no elemento oposto. Assim, por terem forte ligação a um tipo de elemento, acabam possuindo Vulnerabilidade ao elemento oposto a sua Armadura Extra.

Eles também recebem Pontos de Magia Extras x1, por serem de descendência mágica. Uma característica marcante nos meio-gênios é sua capacidade de conceder desejos, fazendo com que o meio-gênio possa conjurar qualquer magia que tiver o focus 1, APENAS se outra pessoa pedir, sem limites diários, mas o meio-gênio fica restrito a apenas 3 desejos por pessoa a cada dia.

Ilustração: Wellington Dias, Coloração: Jean Silva

Artefatos Mágicos

Por Random

Martelo de Investida

A princípio se parece com um martelo comum, não muito pesado, mas enriquecido de detalhes, em prata e cobre, além de pedras preciosas, apenas isso já o torna valioso, mas seu efeito mágico o torna mais irresistível, conhecido entre os anãos como "arremessador", o Martelo de Investida em certos ataques é capaz de lançar o inimigo à metros de distância.

Por muitos anos, esse tipo de martelo, foi cobiçado por muitos combatentes e até mesmo por alguns clérigos. Apesar de não ser uma arma única, o Martelo de Investida, costuma ser um item muito raro, sendo muito difícil de ser produzido, pois o seu autor original já se encontra morto. De início, os Martelos de investida estiveram apenas nas posses de anões, sendo passados de geração em geração. Hoje eles estão espalhados pelo mundo, dificilmente estando em mercado.

Efeito: Quando o usuário rola um acerto crítico, o martelo dispara junto ao ataque**,** uma poderosa rajada de ar que fornece FA+2 final, além disso, o alvo atingido tem direito a um teste de esquiva para não ser arremessado a 1d x Força metros de distância.

Preço Médio de Mercado: 40 PO$ equivalente a 4.000 PC$.

Escudo da Aranha

Este é um item mágico bastante conhecido entre os aventureiros e os colecionadores. De formato triangular, feito de metal resistente, torneado com detalhes em prata, e no centro uma imagem em alto relevo de uma aranha feita de prata maciça. Tudo isso se resume ao Escudo da Aranha. Ela não tem esse nome apenas por causa do emblema em seu centro, mas por causa de seu efeito especial, com apenas um comando este escudo pode disparar uma enorme quantidade de teia pegajosa, como se fosse uma aranha, então daí vem o nome Escudo da Aranha. Este item não é muito raro, por sua simples faBricação, tanto de forja quanto mágica.

Efeito: FD+1 enquanto equipado, ocupanDo uma mão. Três vezes ao dia o escudo pode disparar um jato de teias paralisantes, tendo assim o efeito da vantagem paralisia, porém, ao em vez de usar seu **FA** para superar o FD inimigo, você usa seu FD, contando com o escudo (H+A+1+1d), caso vença o FD inimigo (com direito a teste de R), sofre as mesmas circunstâncias da vantagem e fica paralisado o número de rodadas igual a H do usuário do escudo sem gastar PMs.

Preço Médio de Mercado: 60 PO$ Equivalente a 6.000 PC$.

Defensora

Esta espada é mais uma obra dos seguidores do Deus da Justiça, é uma espada extremamente trabalhada, feita com um metal claro e brilhante, a espada é recheada de brilhos e detalhes feitos de ouro e rubis. A Espada em si possui uma espécie de aura, é uma obra prima, destrutiva. Ela é uma arma única, apesar de existirem réplicas fajutas que se quebram facilmente. Ela é normalmente empunhada pelos maiores paladinos da justiça, mas, hoje em dia encontra-se desaparecida. Apesar de seu poder destrutivo, ela é uma espada feita para não matar e sim para fazer o bem.

Efeito: A Defensora é uma arma especial sagrada e retornável, apesar de possuir lamina, ela não corta seres animais, assim como seres humanos e derivados... Nestes seres ela causa dano por luz e contusão, justamente para não matar. A Defensora fornece FA+3 sendo uma arma especial. Esta arma usa a defesa para vencer o inimigo, portanto ela possui reflexão, só que todos os efeitos e gastos de PMs são aplicados ao portador da arma. Caso, de alguma maneira esta espada seja usada para matar, ela perderá todos seus poderes e começara a enferrujar.

Preço Médio de Mercado: 250 O$ equivalente à 25.000 C$

Legenda: PO (Peças de Ouro), PC (Peças de Cobre).

Estilos

Dante e Virgil: estilosos e quase invencíveis!

Por Random

Seus personagens se parecem aqueles personagens de Super Nintendo que só tem ataques e táticas repetitivas sem graça? Então está na hora de tornar-los **estilosos**! Baseado nos "Styles" do jogo da capcom: **Devil May Cry 3 Special Edition,** temos regras de estilos para 3D&T**.** Agora suas ações vão ser legais e mais úteis, agora é a sua vez de ser estiloso!

Os estilos são vantagens comuns, podem ser comprados por jogadores com a permissão do mestre. Estilos podem ser usados em diversos cenários de acordo com o que o mestre decidir sobre sua utilização.

Estilo Rápido (2 pontos): Ligado a Habilidade**,** este estilo visa a velocidade e esquiva. Com manobras evasivas, saltos e movimentos acrobáticos. O personagem recebe H+2 para esquivas, fugas e perseguições, bônus de +1 em testes de acrobacia. Pode mudar de ataque corpo-a-corpo para a distância sem gastar uma rodada. A velocidade de corrida máxima é dobrada, o personagem é capaz de andar por paredes e permanecer no ar por alguns instantes, gastando 4 PMs, o usuário deste estilo pode se beneficiar da velocidade para atacar, podendo dar um salto de Hx2 metros (se houver espaço pra isso), nessa altura ele pode realizar um ataque de PdF que não permite ao inimigo, usar sua H para calcular a FD, ou em um rápido impulso, aproximando-se do inimigo é possível realizar um ataque de F que não permite ao inimigo usar sua H para calcular a FD. Cada manobra destas consome 4 PMs e uma rodada.

Estilo Corpo-a-Corpo (2 pontos): Ligado a Força**,** este estilo visa ataques criativos e poderosos**.** O estilo em si fornece FA +1 para ataques baseados em força, permite o personagem usar todos tipos de dano de força sem sofrer penalidades, permite sacar armas especiais sem perder uma rodada. Este estilo permite a "divisão de dano" em inimigos até o numero máximo igual a sua H. A divisão de dano permite que o personagem "divida" o dano em inimigos em seu alcance, por exemplo: Dante inflige 7 pontos de dano em um inimigo e tem H2, por dois inimigos estarem com os Pvs baixos, Dante decide dividir o dano em 4 para um inimigo, e 3 no outro; os inimigos rolam números baixos na FD e seus PVs são reduzidos a 0, dessa forma Dante elimina dois inimigos em uma só rodada.

A vantagem Ataque Múltiplo passa a ter custo de 1 PM por ataque ao invés de 2 PMs. Uma vez por dia, tem direito a um acerto crítico de Força automático. O personagem recebe redutor de -1 na FA em ataques por PdF, a MENOS que tenha o "Estilo Disparo".

Estilo Disparo (2 pontos): Ligado ao Poder de Fogo**,** este estilo visa ataques de disparos formidáveis,com alta precisão e tiros certeiros. O estilo em si fornece FA +1 para ataques baseados em PdF, permite o personagem usar todos os tipos de dano de PdF sem sofrer penalidades e permite sacar armas especiais sem perder uma rodada. Este ataque permite a "divisão de dano" em inimigos até o numero máximo igual a sua H. A divisão de dano permite que o personagem "divida" o dano em inimigos em seu alcance, por exemplo: Dante inflige 7 pontos de dano em um inimigo e tem H2, por dois inimigos estarem com os Pvs baixos, Dante decide dividir o dano em 4 para um inimigo, e 3 no outro; os inimigos rolam números baixos na FD e seus PVs são reduzidos a 0, dessa forma Dante elimina dois inimigos em uma só rodada.

A vantagem Tiro Múltiplo passa a ter custo de 1 PM por ataque ao invés de 2 PMs. Uma vez por dia tem direito a um acerto crítico de PdF automático. O personagem recebe um redutor de -1 na FA em ataques de F, a MENOS que tenha o "Estilo Corpo-a-Corpo".

Estilo Defesa (2 pontos): Ligado a Armadura**,** este estilo visa defesas inovadoras, a busca pela luta sem danos. O estilo em si fornece FD+1, e H+1 para Esquivas. Nesse estilo, qualquer coisa pode ser sua defesa. Você pode comprar Reflexão por apenar 1 ponto. Gastando 4 Pms, você pode realizar nessa rodada um teste de H para cada ataque recebido, em caso de sucesso, sua Armadura será dobrada para calcular a FD. Uma vez por dia você tem direito a um acerto crítico automático para calcular sua FD. Em casos extremos existe a "Armadura Suprema". Gastando metade dos Pms e PVs (arredondando para baixo, sendo impossível executar com um 1 PV ou 1 PM), você pode se tornar invulnerável por um número de rodadas igual a sua Armadura.

Chobits

Por Auron

Os computadores da nova geração

Chobits foi produzido pelo estúdio Clamp e lançado no Japão em 2000 pela editora Kodansha, na revista Young Magazine. Mais tarde ganhou uma versão em Anime e também chegou ao Brasil pela Editora JBC.

Chobits é uma série sobre andróides atraentes com funções de computadores que interagem com a sociedade. Neste cenário, o estudante Hideki, que morava em uma fazenda vai para Tóquio fazer o vestibular, mas ele diferente de todas as pessoas de Tóquio, não tem dinheiro para comprar sua persocom e acaba encontrando uma no lixo! Levando-a para casa, Hideki não imagina que sua persocom pertence a um modelo especial lendário, chamado de Chobits, com capacidades que superam os persocons comerciais.

Os persocons são apresentados com regras para jogadores ou simples equipamentos.

Persocom é uma contração japonesa para a palavra Personal Computer, usada antigamente para se referir a qualquer computador pessoal, seja tabletop ou laptop, mas agora ela se refere a um novo tipo de máquina incrível.

Os persocons modernos são andróides que desempenham funções iguais aos antigos PCs. Podem acessar a internet livremente, fazer buscas, ler e-mails, realizar chamadas telefônicas e rodar programas diversos.

Eles possuem cabos alojados em compartimentos nas laterais da cabeça (onde um humano teria orelhas) e com esses cabos, os persocons podem ser ligados a periféricos como os antigos computadores pessoais. Teclado, monitor (na falta pode ser uma TV comum), impressora, scanner e outros aparelhos funcionam normalmente com persocons. Eles reconhecem comandos de Voz, ignorando teclado, podem responder perguntas e comunicar status, dispensando monitores, seus olhos servem de scanners e basta um lápis ou caneta (com um papel é claro) para funcionarem como impressoras. Teclados e monitores geralmente são usados por técnicos ou programadores avançados.

É difícil alguém hoje em dia ter um computador convencional em vez de ter um persocom, que desem-

penham as mesmas funções. Eles também atuam em muitos segmentos da sociedade, como atendentes, secretários, contadores, empregados domésticos, serviçais ou apenas como companheiros. Muitos têm a forma de rapazes, outros lembram bichos pelúcia, e as versões portáteis são como bonecas que podem ser transportadas em mochilas, mas os principais modelos têm a aparência de jovens mulheres.

Apesar de serem parecidos como humanos, persocons são muito mais frágeis; feitos de plásticos leves, são quentes e macios ao toque como carne e pele reais. Podem andar e mover-se como qualquer pessoa, fazer coisas simples como limpar a casa e preparar refeições. Eles podem até mesmo correr, saltar e lutar, mas nenhum proprietário com bom senso usaria seu persocom desta forma. Eles são frágeis como qualquer aparelho eletrônico sofisticado, quebrando-se facilmente. Por isso jamais são empregados para trabalhos que exijam muito esforço físico.

Eles também são muito companheiros, como se fossem uma evolução dos animais de estimação robóticos.

Persocons são classificados em dois tipos principais: os Persocons propriamente ditos de tamanho humano e os NotePersocons, sua versão portátil com a aparência de bichinhos ou bonecas.

Persocom (-2 pontos)

Persocons nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente (ou seja, que tenham Telepatia como exigência) e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Infelizmente, persocons NUNCA recuperam Pontos de Vida nem com descanso, nem através de cura, magia, poções ou itens mágicos. Eles podem ser consertados, mas apenas por alguém que possua a Perícia Máquinas: um teste bem sucedido de Habilidade +1 restaura 1 PV em meia hora.

Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do Mestre, o conserto também pode levar 8 horas sem testes.

Persocons podem usar e recuperar Pontos de Magia de formas normais (com repouso ou itens). No entanto, eles não podem ser magos, clérigos ou usar magia. Também não podem ser ressuscitados, mas eles nunca morrem realmente: um persocom que chegue a 0 PVs estará destruído, mas ainda podem ser consertado com a Perícia Máquinas. Um construto não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha morrido.

Eles são gentis, atenciosos e muito atraentes, recebendo Aparência Agradável, mas são frágeis, recebendo um redutor de -1 em testes de Resistência (não afetando PVs e PMs) e por não serem feitos para trabalhos físicos desgastantes, eles só poder ter atributos até 3 pontos e recebem a especialização Computação.

Persocons devem obedecer o seu proprietário atual, recebendo a desvantagem Devoção.

Exceto pelo fato de que podem andar, falar e usar lingerie, um persocom não é muito diferente de um computador pessoal com modem sem fio. O próprio persocom ou seu usuário podem usar as perícias Computação para operar e também para procurar na internet (estar conectado a um monitor oferece um bônus de +2 no teste). Persocons também são equipados com scanners (seus próprios olhos), leitores de CDs (alojados nas "orelhas") e podem fazer ligações telefônicas (o persocom fala com a voz da pessoa no outro lado da linha).

Um persocom pode ser hackeado, mas só é possível se o hacker tiver outro persocom equipado com um monitor e que os dois persocons estejam conectados via internet, caso os dois persocons estejam conectados diretamente através de cabos, o hacker recebe +2 em seu teste de Computação. Todo persocom reconhece a voz de seu usuário e tem uma senha de acesso.

NotePersocom (-2 pontos)

NotePersocons portáteis têm as mesmas características dos persocons comuns, mas com estes detalhes a mais: +2 em teste para se esconder e Modelo Especial por serem pequenos.

Persocom comercial padrão

F0, H3, R1, A0, PdF0; 5 Pvs, 5 PMs.
Desvantagens: Persocom.

Uso em Jogo

● Por sua fragilidade e dificuldade de reparo, um persocom pode ser pouco interessante como um personagem jogador, mas é excelente como equipamento. Um persocom comercial custa $ 10.000.00 e um upgrade (bônus de +1 em testes de Computação) custa $ 5.000.00.

● Persocons "heróicos" são modelos experimentais, como a lendária série Chobits, construídos sem restrição de atributos e não possuem a desvantagem Devoção (o modelo racial Persocom custará 0 pontos e eles podem ter Kits de Personagem). Eles não são encontrados no comércio.

Salve caros amigos! Sou Random, o Grande, o Herói, O Magnífico!

- Tão maginífico que o único emprego que arranjou foi ficar aqui respondendo cartas.

- A propósito, este é Auron, meu ajudante e escudeiro!

- Ajudante é a §@¢$ que pariu! Eu sou um lindo bardo contador de histórias e musíco com uma guitarGun! Sou contratado pelos melhores estabelecimentos.

- Você chama aqueles butecos de estabelecimentos? Você não pode estar falando sério...

- Será que um soco na tua fuça, não faiz você ficar quieto, caro "magnífico"?

- Acho melhor eu responder as cartas!

- É vai lá amiguinho, antes que você leve chibatadas...

CENÁRIO

A 3D&T High vai ter algum cenário Oficial?

Por Jet (postado no fórum).

Meu caro Jet, devo dizer que estamos apenas no início de nossas produções, estamos nos aprimorando ao máximo para agradar ao público RPGista! Um cenário é algo bastante possível, mas que deve ser trabalhado com calma e dedicação, dependo também dos pedidos por ele. Isso aí garoto.

- Hmmm cenário oficial da 3H, eu poderia ser um grande rei muito valoroso e muito poderoso em combate, como sou muito bom!

- Você seria um verdadeiro Rei Mala, isso sim...

PARABÉNS!

Eu gostaria de parabenizar vocês pela revista, principalmente pela adaptação que fizeram de Ethora, e dizer que usarei esse cenário na minha próxima aventura.

Por Julien Mayfair (postado no fórum).

Nossa! Estamos sem palavras. Obrigado pelos elogios, e por estar com nós! Ficamos imensamente felizes por saber que gostou de Ethora, a ainda mais por usa-lá! Espero que seja uma campanha ótima! Um grande abraço!

- Satine, hmmm, histórias com ela são muito boas....

- Mesmo sendo um bardo você não arranja mulher né taradão?

- E você, que nem forma definida tem!

FRATURAS E AMPUTAÇÕES

Eu tenho uma duvida sobre Fraturas e Amputações. No manual fala que essa manobra apenas muda a FD do adversário, mas se eu amputar os 2 braços dele? o cara será forçado a desistir?

Por Hasgard (postado no fórum).

Olá! tudo bem? Hasgard, sua pergunta me deixou um tanto confuso, pois não achei muito nexo na parte de mudar FD... Então vamos nos achar. Primeiramente, segundo o manual, fraturas e amputações para heróis e vilões não passam de meros efeitos visuais, portanto não impossibilitam de agir, mas um ataque desses provoca danos maiores. *Para tentar quebrar ou decepar uma parte de um oponente, faça dois testes separados: um de habilidade, outro de força ou de poder de fogo. Se ambos forem bem-sucedidos, você causará um ferimento grave; dobre o valor de F ou PdF para determinar a FA. Esta manobra não permite esquivas (Manual 3D&T turbo página 63).* Agora você entende? Na verdade a FD do inimigo não diminui, apenas sua FA aumenta. Agora, se você quiser amputar 2 braços, você teria que fazer um ataque múltiplo, e lançando um teste para cada ataque, assim como o inimigo lança uma defesa para cada ataque. Nisso se você tiver a vantagem pode fazer estes dois ataques gastando 4 PMs, sem a vantagem você apenas pode fazer ataques extras com um redutor de H -2 cumulativos para calcular a FA, tendo o limite de ataques iguais a sua H. Espero que eu tenha esclarecido sua dúvida.

- Ja que você explicou essa manobra, eu posso testar em você? Random? Vem cá amiguinhu.

- NÃO!!! MAMÂE SOCORRO!!!

DILEMA DOS MAGOS E BRUXOS

Ataque Mágico. O dano é igual a H + Focus e gasta 1PM por focus? Então se eu tenho 5 em trevas e 30PMs, eu ataco 6 vezes, então depois disso eu sou um "inútil"? Mas tem gente que fala que por ser magia inicial, se gasta apenas 1 PM por ataque mesmo sendo de focus 5. Qual é a mareira mais correta?

Por Neji (postado no fórum).

Realmente, esse é mais um dos "Buracos" do Manual. Eu creio que você gaste 1 PM por pontos em focus, por causa que no manual a magia está definida com gasto padrão.

- Random, será que vamos ter ilustrações? Nós não temos ainda!

- Teremos sim, se você parar de torrar a paciência deles.

Escreva para a 3D&T High, antes que estes dois aí se matem! Você não quer perder eles né? (Ou quer?).

alexandre5567@hotmail.com
Ou poste no fórum!
http://z14.invisionfree.com/3DeT_High/

Machado de Gröekung Por DarkSlayer

Nesse mundo de dragões, feiticeiros, demônios e guerreiros poderosos, um grande líder, um grande guerreiro, um aventureiro de prestígio nunca está só. Sim, eles podem fazer fama individual, porém todos eles sempre estão acompanhados de algo marcante, seja uma arma poderosa, uma armadura eficaz ou utensílios importantes.

No caso do general Orc Gröekung não foi diferente. Essa criatura, mais inteligente que seus irmãos, foi capaz de desenvolver um machado excelente, feito dos melhores materiais e com uma afiação incrível. Vagou pelo mundo testando sua arma e assim adquirindo mais experiência e informações. Agora seu machado é muito poderoso, enfeitiçado com vários encantos diferentes. O general Orc Gröekung elimina seus inimigos com toda sua força e a força de sua arma.

Machado de Batalha +1, Anti-Criatura, Lâmina Afiada, Sangramento e Trovejante.

Regras:

Machado de Batalha +1: Machado de Batalha que oferece uma FA+1.
Anti-Criatura: Concede uma FA+2 contra elfos.
Lâmina Afiada: A lâmina do machado está encantada oferecendo uma afiação além do normal conseguido por meios mundanos. Assim a margem de crítico aumenta. Ou seja... um 5 ou 6 (em um d6) é considerado crítico. Porém no caso da rolagem 5 deverá ser jogado outro dado para confirmar o sucesso, assim apenas um resultado 4, 5 ou 6 confirmará o crítico. Ex: Um jogador rola um 5... E para confirmar se valeu como crítico ele joga outro dado... E tira 4... Então o crítico valeu. Se ele tirasse 1, 2 ou 3 (no segundo dado) ia ser considerado ataque normal.
Sangramento: Esse encanto embutido no machado permite o usuário gastar 5 PMs e desferir um ataque, que se atravessar a FD do oponente causa 1 de dano na Resistência. Criaturas imunes a sucessos críticos também são imunes a esse efeito.
Trovejante: Um sucesso crítico adiciona um dano de 1d6. No caso uma explosão sonora semelhante a um trovão ocorre, sem afetar o usuário, e atinge o oponente. O receptor do dano e todos a 5m devem fazer um teste de Resistência ou ficarão atordoados recebendo redutor de H-1 para testes.

Vantagens e Desvantagens para Magos Por Luke

Mana extra (2 a 3 pontos)
Você consegue restaurar seu poder mágico quando está devidamente avariado ou como habilidade especial utilizando energias vindas de seu próprio interior. Com 2 pontos você pode usar esta vantagem ao estar Perto da Morte, e com 3 pontos poderá utilizá-la a qualquer momento.

Magia silenciosa (1 ponto)
Você é capaz de lançar magias sem ter que pronunciar suas palavras mágicas. O benefício desta vantagem consiste em dar H+1 na Iniciativa do turno quando sua primeira ação for a utilização de magia e permite conjurar a mesma em locais afetados pela magia Silêncio, embaixo d'água e em qualquer condição onde a fala seja prejudicada. Seus efeitos são cumulativoss com Magia Sem Gestos (veja abaixo).

Magia sem gestos (1 ponto)
Você é capaz de lançar magias sem ter que fazer seus gestos mágicos. O benefício desta vantagem consiste em dar H+1 na Iniciativa do turno quando sua primeira ação for a utilização de magia e permite conjurar a mesma quando estiver paralisado (se conseguir falar, caso não possua a vantagem Magia Silenciosa), amarrado, ou impedido de se movimentar. Seus efeitos são cumulativoss com Magia Silenciosa.

Inapto à Magia (-1 ou -3 pontos)
Por alguma razão você é totalmente desprovido de poderes arcanos, sendo assim nunca poderá possuir focus, ou vantagens/desvantagens que seja relacionadas à magia, por -1 ponto você pode possuir focus apenas através de clericato (no máximo até 3 pontos em um caminho) enquanto que por -3 pontos você não pode usar nenhuma arma especial ,possuir ataque especial ou utilizar qualquer artefato ou itens "consumíveis" que provenham de magia arcana. Personagens jogadores que possuam a Vantagens Única Minotauro, Goblinóide ou qualquer outra que não possa possuir Focus não pode comprar essa desvantagem.

Vantagem e Desvantagem Psicológica Por Arcanine

Estimulador (2 pontos)
Você inspira todos a sua volta.As Pessoas o procuram para ouvir suas palavras inpiradoras. São ávidas em acreditar em o que você fala. Cada criatura em um raio de 5 metros consegue +1 de bônus em todos os seus atributos, inclusive você.

Desiludido (-2 pontos)
Você lutou pelo bem muito tempo e perdeu batalhas demais. Isso custou caro á sua alma, e você está pronto para desistir. O mal já derrotou você muitas vezes em suas cruzadas. Se alguém começar com esse papo de paz e amor você é capaz de "explodir". Essa desvantagem não significa que você desistiu completamente, você só se tornou mais cínico que o normal e tem mais chances de deixar-se levar para o caminho da maldade. Você recebe um redutor de -1 em todos os seus atributos ao lutar contra uma criatura maligna ou sobrenatural. Essa desvantagem é cumulativa para cada criatura.

As matérias foram um pouco editadas para não conter erros de ortografia.

3D&T High
Role Playing Game